
NIVEAU DÉBUTANT À EXPERT
まんがの達人
Cours de Dessin
MANGA
MÉTHODE EN IMAGES, SIMPLE ET RAPIDE.
APPRENEZ TOUTES LES TECHNIQUES, PAS À PAS.
N.º 1
LA MÉTHODE LA PLUS EFFICACE POUR DESSINER DU MANGA !
APPRENEZ EN VOUS AMUSANT !
LES TECHNIQUES
JEUNE FILLE EN PIED
(1) CROQUIS
(2) ENCRAGE
(3) FINITION
LE MATÉRIEL
CRAYON (4B)
PLUME RONDE
PLUME TYPE « SAJI »
...
FORUM MANGA
L'UNIVERS DU MANGA
LE MANGA DANS LES DIFFÉRENTS MÉDIAS
HISTOIRE ET SCÉNARIO
LA CONCEPTION D'UNE HISTOIRE
S'ENTRAÎNER À CRÉER DES HISTOIRES
hachette
France : 1,99 € / Belgique : 1,99 € / Suisse : 2,90 CHF / Québec
Imprimé par Cayfosa en Espagne



MÉTHODE EN IMAGES, SIMPLE ET RAPIDE.
APPRENEZ TOUTES LES TECHNIQUES, PAS À PAS.

Cette collection est une adaptation de la collection まんがの達人
éditée en langue japonaise
par Hachette Collections Japan 2008.
Édité par Hachette Collections SNC
395 291 644 RCS Paris
43, quai de Grenelle - 75905 Paris Cedex 15
Gérant : Isabelle Magnac

Renseignements réseau presse et abonnements :
• Pour la France (abonnement et service clients) :
Hachette Collections - 59893 Lille cedex 9
Numéro : 01 60 39 65 14
(Coût d'un appel local ou national à partir d'un poste fixe).

• Pour la Belgique :
Hachette Collections - BP 750 - 1930 Zaventem 1 - Belgique
N° Commercial : 070 22 54 54
(0,087 €/min en heure creuse ; 0,174 €/min en heure de pointe)
Hors surcoût éventuel de votre opérateur téléphonique

• Pour la Suisse (uniquement réservé au réseau presse, non disponible à l'abonnement) :
Naville SA - 38, avenue Vibert CH - 1227 Carouge/GE
Numéro : 00 41 223 08 04 44

• Pour le Québec :
Express Mag - 8155, rue Larrey H1J2L5 Anjou QC
Numéro sans frais : 1 (877) 356 4906
Région de Montréal : (514) 356 4906
Télécopieur : (514) 355 3332
E-Mail : expsmag@expressmag.com

Vente au numéro :
Les numéros parus peuvent être obtenus chez les marchands de journaux ou, à défaut, chez l'éditeur au prix de 5,99 €. Merci d'adresser votre commande majorée des frais d'envoi (1-2 numéros : 3,99 €, 3-6 numéros : 5,99 €, 7-12 numéros : 8,99 €, 13-18 numéros : 11,99 €, à partir de 19 numéros + 0,80 € par numéro supplémentaire) et accompagnée de son règlement à Hachette Collections - 59893 Lille Cedex 9. Le prix de vente est de 5,99 €.
Exceptionnellement, le prix du n° 1 est de 1,99 €.

Hachette Collections :
Directrice de la publication : Isabelle Magnac
Directeur Hachette Collections : Céleste Surugue
Directeur des produits dérivés et opérations spéciales : Gilles Maron
Responsable éditoriale : Béatrice Capelle
Éditrice responsable : Sophie Levesque-Landais
Assistante éditoriale : Adeline Michel Tran
Responsable marketing : Laurence Cazeneuve
Chef de projet : Marion Gourdin
Responsable fabrication : Pascal Vautier
Fabricant : David Courbois
Distribution : Philippe Rondel

Ont contibué à cette œuvre collective :
Traduction : Frédéric Castellano
Adaptation française : Graph'm

Objet accompagnant le fascicule :
Objet de collection pour adultes. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.
Pour l'éditeur, le principe est d'utiliser des papiers composés de fibres naturelles, renouvelables, recyclables et fabriqués à partir de bois issus de forêts qui adoptent un système d'aménagement durable.
En outre, l'éditeur attend de ses fournisseurs de papier qu'ils s'inscrivent dans une démarche de certification environnementale reconnue.

À nos lecteurs
En achetant votre numéro chez le même marchand de journaux, vous faciliterez la précision de la distribution et vous serez certain d'être immédiatement servi. Nous vous remercions d'avance. Le fascicule et les éléments qui composent la collection ne peuvent être vendus séparément.
Imprimé par Cayfosa en Espagne.

Dépôt légal : août 2009

CETTE SEMAINE



LE MATÉRIEL

QUEL MATÉRIEL POUR LE DESSIN MANGA ?

Crayon (4B)
Plume ronde
Plume de type « saji »
Porte-plume
Gomme
Encre de Chine
Mode d'emploi pour la plume

MANNEQUIN DE DESSIN ARTICULÉ



FORUM MANGA

L'UNIVERS DU MANGA
LE MANGA DANS LES DIFFÉRENTS MÉDIAS



LES TECHNIQUES

JEUNE FILLE EN PIED

(1) Croquis
(2) Encrage
(3) Finition



HISTOIRE ET SCÉNARIO

LA CONCEPTION D'UNE HISTOIRE
S'ENTRAÎNER À CRÉER DES HISTOIRES

QUEL MATÉRIEL POUR LE DESSIN MANGA ?



Voici le matériel qui accompagne le numéro 1. Vous avez probablement déjà l'habitude d'en utiliser certains. Pour d'autres, ce sera la première fois. Ils sont tous nécessaires pour dessiner du manga. Vérifiez que vous possédez bien tous les outils qui sont sur cette page, et assurez-vous de bien comprendre quelle est leur fonction et pour quoi on les utilise.

CRAYON (4B)

Le crayon est un outil de base en illustration. Les crayons de type 4B sont tendres et de couleur foncée, ce qui permet de dessiner sans trop appuyer et sans abîmer la page. De plus, comme le trait s'efface facilement avec la gomme, ils ne laissent pas de traces. On s'en servira pour les croquis.

GOMME





Composée d'un matériau souple, elle permet d'effacer les traits de crayon sans abîmer la page. Les résidus de la gomme ne salissent pas non plus le papier. On s'en servira pour l'étape de croquis.

ENCRE DE CHINE (NOIRE)





Encre caractéristique du dessin manga. On peut la diluer avec de l'eau, mais une fois sèche, elle résiste à l'eau. Elle est très simple d'utilisation. On s'en servira pour l'encrage et le remplissage.

PISTE P — À PROPOS DU MATÉRIEL

Le matériel qu'on vous présente ici a été choisi pour sa simplicité d'utilisation. Néanmoins, cela dépend aussi de facteurs individuels, comme la façon de se tenir en dessinant, ou encore de tenir sa plume. Trouver quel matériel vous convient le mieux vous aidera à progresser plus rapidement. Pour vous entraîner, utilisez plusieurs outils. Rendez-vous dans les papeteries et boutiques spécialisées dans les fournitures de dessin et beaux-arts, observez les particularités et les différences du matériel et des fabricants, et choisissez celui qui s'adapte le mieux à votre façon de dessiner.

PORTE-PLUME

Également appelé embout ou corps de plume. On peut y insérer différents types de plumes. On s'en servira pour l'encrage et le remplissage des fonds. Il existe deux modèles principaux de porte-plume : le modèle conçu pour les plumes circulaires et celui utilisé pour toute autre plume. Le porte-plume inclus dans votre matériel est un modèle spécial, pouvant être utilisé avec tous les types de plumes.



PLUME

On appelle plume la partie de la plume que l'on trempe dans l'encre et avec laquelle on dessine. La plume s'abîme avec le temps, le dessin perdant alors en fluidité. Dans ce cas, il faut la remplacer par une neuve. La plume de type « saji » et la plume ronde sont les deux modèles les plus courants, mais pas les seuls. Il existe différentes marques de plumes, et chacune développe des modèles aux différences subtiles. Essayez différents modèles, et trouvez la marque qui vous convient le mieux.

UNION



On appelle « plume » l'ensemble formé par le porte-plume et la plume. Pour dessiner à la plume, il faut tremper l'extrémité dans l'encre.

PLUME TYPE DE «SAJI»

Type de plume très facile à utiliser, dont la principale caractéristique est la fluidité des tracés. On s'en servira pour l'encrage et les remplissages.

PLUME RONDE, TYPE « MARU »

Type de plume adapté au dessin des tracés fins. On s'en servira pour l'encrage et les remplissages.



MODE D'EMPLOI POUR LA PLUME

L'utilisation de la plume est une des particularités du manga. La plume est un outil d'écriture utilisé depuis l'Antiquité. Il en existe différents types et modèles, mais la structure de base et la façon d'utiliser la plume ne varient pas d'un modèle à l'autre. Retenez bien les méthodes d'utilisation et d'entretien.

① INSÉRER LA PLUME DANS LE PORTE-PLUME

POUR LA PLUME DE TYPE « SAJI »

Le porte-plume que vous recevez est muni de deux fentes circulaires pour insérer les plumes. La fente extérieure servira pour les plumes de type « saji ». Dans cette fente, vous pourrez également insérer la plume G et la plume d'écolier.



Introduisez la plume « saji » dans la fente, jusqu'à ce qu'elle soit solidement fixée. Faites attention à ne pas vous piquer avec l'extrémité pointue de la plume.

POUR LA PLUME RONDE



La fente intérieure du porte-plume s'adapte à la plume ronde. Introduisez la plume ronde dans cette fente.

② VÉRIFIER LA STABILITÉ DE LA PLUME



En tenant la plume entre vos doigts, vérifiez qu'elle est bien fixée. Encore une fois, faites attention de ne pas vous piquer avec l'extrémité pointue de la plume. Si vous ne parvenez pas à la retirer, extrayez-la soigneusement à l'aide de pinces.

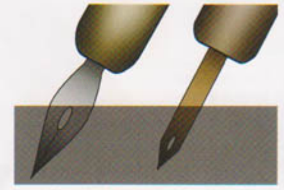
CLÉ C

ÉLIMINER L'HUILE FIXÉE À LA PLUME



Les plumes neuves sont recouvertes d'une huile anti-oxydante. Si vous trempez la plume dans l'encre sans retirer l'huile, celle-ci repoussera le liquide et vous ne pourrez pas prélever d'encre. Enlevez l'huile avec un chiffon ou un mouchoir avant de commencer à utiliser la plume.

③ TREMPER LA PLUME DANS L'ENCRE



Pour utiliser la plume, trempez l'extrémité dans l'encre. Veillez à le faire correctement, pour éviter de tacher le papier.

Si l'on trempe aussi le porte-plume, on risque de se tacher les doigts et de tacher le papier.

④ ENTRETIEN APRÈS USAGE

Ranger la plume après usage sans prendre soin d'éliminer l'encre provoquera immédiatement l'apparition de rouille, et la plume ne pourra plus servir. Pour éviter cela, dès que vous avez fini de vous en servir, nettoyez l'encre qui reste fixée à la plume. Si l'encre ne part pas, lavez-la avec de l'eau.



Avant que l'encre ne soit sèche, nettoyez-la à l'aide d'un chiffon ou d'un mouchoir en papier.



Si vous nettoyez la plume à sec, il restera probablement des résidus d'encre sur le canal (flèche). Nettoyez également cette partie avec de l'eau.

MANNEQUIN DE DESSIN ARTICULÉ



Ce mannequin articulé est d'une grande utilité pour réaliser des croquis de personnages. Chacune de ses parties est mobile, ce qui lui permet d'adopter une grande variété de postures. De plus, comme il est possible de l'observer sous tous les angles (face, profil, dos, penché, plongée, contre-plongée, etc.), il sera très utile pour le dessin des différentes poses.*

*Cadeau réservé aux abonnés de la collection. En vente également dans le commerce.

FACE

PROFIL

DOS

VISAGE

COU

ÉPAULE

POITRINE

TAILLE

BRAS

COUDE

FESSIER

POIGNET

MAIN

HAUT DES CUISSES

GENOU

JAMBE

CHEVILLE

PIED

Photos non contractuelles.

LE MANNEQUIN ARTICULÉ : UNE AIDE POUR LES CROQUIS

① PROPORTIONS DU CORPS D'UN SEUL COUP D'ŒIL



Ce mannequin est fabriqué sur la base d'un canon à 8 parties (la taille du corps est égale à 8 fois la taille de la tête), avec des proportions fixes entre chacune des parties.

Le mannequin articulé est très utile pour réaliser des croquis de personnages. Il peut reproduire une grande quantité de mouvements du corps humain et, grâce à sa taille facile à manipuler, on peut l'étudier sous différents angles, ce qui permet de mieux comprendre l'agencement des postures plutôt qu'avec de simples photos ou des personnes réelles. C'est donc le compagnon idéal pour les croquis. Pour un croquis réussi, commencez par dessiner la pose en prenant vos repères sur le pantin articulé, puis dessinez le visage et les vêtements.

② IL PEUT ADOPTER DIFFÉRENTES POSES

Les articulations bougent librement, ce qui lui permet d'adopter différentes postures.

Avec ses nombreuses articulations, il peut adopter une grande quantité de poses.

Les articulations du mannequin offrent une très large amplitude de mouvement.

③ POSSIBILITÉ D'OBSERVER LE MANNEQUIN SOUS UNE GRANDE VARIÉTÉ D'ANGLES

Pour une même posture, la perspective change suivant l'angle de vue. Comme il est possible de figer une pose déterminée, on peut observer le mannequin calmement, suivant l'angle qui nous intéresse.



Les images ci-dessus présentent le mannequin articulé en position assise, selon différents angles de vue. On peut voir clairement que la perspective change considérablement selon l'angle de visualisation.

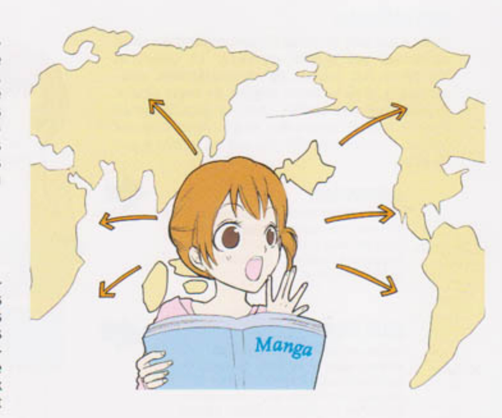


L'UNIVERS DU MANGA

Le manga ne se réduit pas à un divertissement pour enfants. C'est un marché important, en pleine expansion, qui est apparu au Japon avant de gagner le monde entier, pour un public qui s'étend des jeunes enfants aux adultes et seniors. Le mot « manga » est devenu synonyme de bande dessinée japonaise.

DU JAPON AU MONDE ENTIER

Depuis les années 1990, le manga japonais a commencé à retenir l'attention des autres pays. La Corée et Taiwan furent les premiers marchés d'exportation. Vinrent ensuite la Chine et l'Asie du Sud-Est. En ce début de XXIe siècle, le phénomène s'est désormais étendu à l'Europe et aux États-Unis. Le mot « manga » est d'usage courant dans le monde entier, et de nos jours de très nombreux jeunes gens issus des pays les plus divers étudient les techniques de dessin du manga japonais.





DES ENFANTS AUX ADULTES

Il y a encore peu de temps, quand un étranger visitait le Japon, il s'étonnait de voir des adultes lire des livres de manga paraissant infantiles. Une des raisons pour lesquelles les Japonais sont tellement amateurs de mangas est qu'il existe de nombreux titres spécialement destinés aux adultes. L'âge des lecteurs de mangas varie des enfants allant à l'école primaire aux seniors de plus de 60 ans, et les œuvres s'adaptent aux goûts de chacune de ces générations.

DIVERTISSEMENT, CULTURE ET INFORMATION

Le manga ne signifie pas uniquement divertissement. Il possède une grande force visuelle qui lui donne des possibilités expressives que n'offrent pas l'écriture ou le langage parlé. À travers le manga, le lecteur peut acquérir facilement des informations ou des connaissances a priori difficiles. Son usage pour les campagnes d'information permet de créer un message à la fois proche et efficace. Pour nous tous, le manga est un outil des plus utiles.



PUBLICATIONS COMMERCIALES, FANZINES ET INTERNET

Le monde du manga ne se limite pas seulement à celui des publications commerciales. Les œuvres d'artistes amateurs sont publiées à travers des revues autofinancées appelées « dojinshi » ou « fanzines ». À l'occasion d'événements spécialisés comme le Comiket (Comic Market, énorme exposition sur le manga), les ventes peuvent être importantes, et certains auteurs vendent même leurs œuvres via Internet. Il n'est pas rare qu'un ouvrage publié dans ces revues ou sur Internet soit par la suite réédité dans une des grandes maisons d'édition. En somme, c'est la solution idéale pour que tout ceux qui le souhaitent puissent montrer au monde leur travail.

LE MANGA DANS LES DIFFÉRENTS MÉDIAS

Un manga peut se transformer en série d'animation ou migrer vers d'autres médias ; on peut donc considérer qu'il s'agit d'une œuvre multimédia. La publication du manga sur papier génère à elle seule au Japon un marché de 4 milliards d'euros, mais si l'on inclut les déclinaisons sous d'autres formats, on arrive au montant astronomique de 65,6 milliards d'euros.

LES MÉDIAS

Tout ce qui sert de canal de communication entre personnes est appelé « média ». La télévision fait partie des médias de communication, mais de masse, d'où le terme anglais de *mass media*. Depuis quelques années, avec la popularisation d'Internet et de l'ordinateur, on a vu apparaître des médias numériques, qui gagnent du terrain à pas de géant.

ANIMATION

Presque toutes les séries d'animation s'inspirent du manga. Lorsqu'on réalise une série pour la télévision, il est courant de produire également des articles de *merchandising*.

JEUX VIDÉO

Les œuvres de manga sont parfois adaptées pour le jeu vidéo. On peut également assister au phénomène inverse : des mangas qui s'inspirent de jeux vidéo. La plupart du temps, il s'agit de produire une version animée de l'œuvre.

CD

On peut trouver de nombreux contenus multimédia originaux, en commençant par la musique et les variétés, inspirés directement du manga.



TÉLÉVISION/CINÉMA

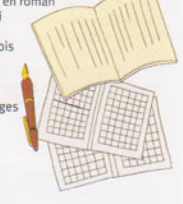
Très souvent, une œuvre est adaptée en prises de vues réelles, avec des acteurs, pour la télévision et le cinéma. Hollywood a également les yeux rivés sur le manga.

TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE

Il est possible de lire les mangas sur ordinateur, car nous sommes à présent entrés dans l'ère du numérique. Les téléphones portables deviennent également des supports de diffusion multimédia.

ROMANS

L'adaptation en roman est elle aussi fréquente. On crée parfois des romans originaux à partir de personnages de manga.



PLUS DE DÉTAILS

LE MANGA, MÉDIA DE COMMUNICATION ?

L'avantage du manga est qu'il s'agit d'un média plus facile à comprendre que d'autres canaux. De fait, même s'il s'agit d'un manga japonais et qu'on ne connaît pas cette langue, on peut deviner dans les grandes lignes la trame de l'histoire. Il est plus facile d'exprimer avec le manga ce qui serait peut-être impossible par le biais d'un texte écrit. C'est de là que vient sans doute le succès de la publication du manga japonais dans d'autres pays.



AUTEUR + LECTEUR + MAISON D'ÉDITION = MANGA

Si un manga n'a pas de lecteurs, il ne peut pas être considéré comme un moyen de communication, dans la mesure où le contact s'établit précisément au moment où le message de l'auteur parvient au lecteur. Le travail de la maison d'édition consiste précisément à faire en sorte de toucher le maximum de lecteurs possible, en participant de façon active à la création de l'œuvre. Une œuvre ne peut exister sans ces trois éléments.



JEUNE FILLE EN PIED (1) CROQUIS

Vous dessinerez un premier croquis pour arriver par étapes au modèle final de l'encadré ci-contre. Le croquis constitue le point de départ du processus de création d'un dessin manga. Après avoir décidé à quel endroit de la feuille vous dessinerez le personnage, esquissez la posture à grands traits, avec le crayon, et servez-vous de la gomme pour corriger.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.



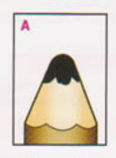
TRACER LA LIGNE CENTRALE DU CORPS ET DÉFINIR LA TAILLE DE LA TÊTE

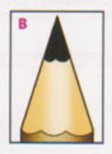
Avec un trait vertical, on définira la ligne centrale du corps. En dessinant un cercle sur cette ligne, on obtient la taille de la tête.

Tracez plusieurs lignes horizontales qui serviront de repères pour calculer la proportion du corps à partir de la taille de la tête. Cette proportion correspond au rapport entre la tête et le corps. Plus elle sera importante, plus la silhouette sera svelte. On choisira ici une proportion de 8 têtes.



ASTUCE A — À PROPOS DU CRAYON





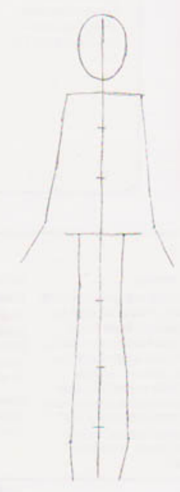
Les étapes 1 à 4 correspondent à l'étape préparatoire avant de dessiner le véritable croquis. Servez-vous d'un crayon à pointe arrondie (A) pour tracer des lignes épaisses et souples en guise de repères. Pour les étapes 5 à 7, utilisez un crayon taillé (B) ou un porte-mine pour dessiner les détails.



DÉFINIR APPROXIMATIVEMENT LA POSE

Tracez deux lignes horizontales pour marquer la largeur des épaules et des hanches. En partant des extrémités des deux lignes, dessinez la structure des bras et des jambes. Ajoutez ensuite les marques horizontales qui correspondent à la poitrine, à la taille et à la limite des hanches. Il est important que la ligne horizontale de la taille soit plus courte que celle des hanches et des épaules.

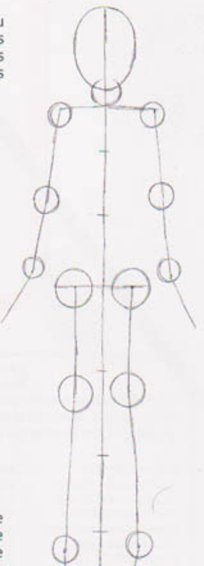
Si l'on dessine de la même longueur les lignes horizontales qui représentent la largeur des épaules et des hanches, on obtiendra la silhouette d'une jeune fille d'environ 16 à 18 ans, comme celle qu'on prévoit de dessiner ici. Si l'on augmente la largeur des hanches, on aura une silhouette plus trapue.



3 TRACER LES ARTICULATIONS (LIGNES DE REPÉRAGE)

Dessinez un cercle au niveau du cou, des épaules, des coudes, des poignets, des hanches, des genoux et des chevilles.

Pour les bras, dessinez le cercle du coude entre l'épaule et le poignet, et pour les jambes, le cercle du genou entre la hanche et la cheville.





JEUNE FILLE EN PIED (1) CROQUIS

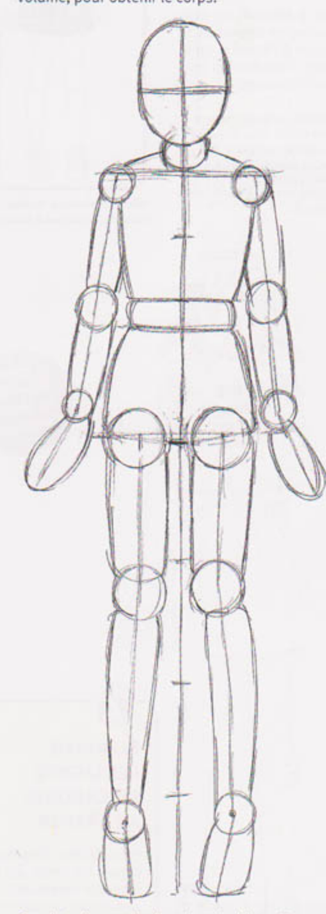
En avançant dans le croquis, on donnera de la consistance à la silhouette représentée par des lignes et des cercles. C'est le moment de définir la silhouette du personnage. Une fois qu'on a le volume, on ajoute les détails. On commence par le visage. Utilisez comme référence le modèle de l'encadré du haut, ainsi que les dessins visibles aux pages suivantes.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.

4 AJOUTER LE VOLUME

En partant des lignes de base, on ajoutera le volume, pour obtenir le corps.



Plus la taille est étroite, plus la silhouette sera féminine. Les bras et les mains doivent être fins, pour une allure plus féminine.

ASTUCE A



Cette étape sera plus facile si vous observez attentivement le mannequin articulé.



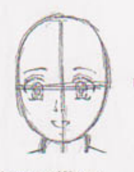
5 DESSINER LE VISAGE

Lorsqu'on dessine un personnage en pied, le visage est proportionnellement plus petit. Il n'est donc pas nécessaire de se perdre en détails. Ce qui compte, c'est de maintenir l'équilibre entre les éléments du visage : yeux, sourcils, nez, bouche et cheveux.




Dessinez une croix pour délimiter les moitiés de l'ovale du visage.





On prend comme référence les yeux et la bouche pour ajuster les proportions des autres éléments du visage.

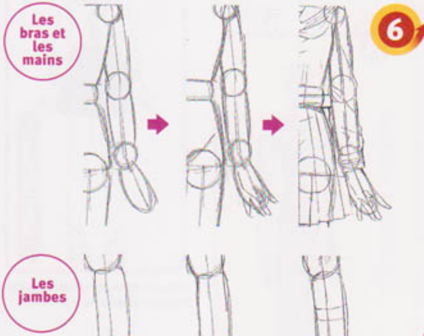


On achève d'esquisser le visage et l'on ajoute les oreilles et les cheveux.



JEUNE FILLE EN PIED (1) CROQUIS

Il s'agit de la dernière étape du croquis, durant laquelle on dessinera les détails comme l'uniforme de marinière, les bras, les mains, les jambes et les chaussures. Utilisez comme référence le modèle de l'encadré ci-contre, ainsi que les dessins visibles aux pages suivantes. Pour finir, afin de faciliter l'encrage, on effacera du croquis les lignes au crayon qui ne sont plus nécessaires.



Comme les chaussures ont une forme complexe, dessinez-les en utilisant comme référence le modèle finalisé et les dessins au trait.

6 DESSINER LES BRAS, LES MAINS, LES JAMBES ET LES CHAUSSURES

Continuez à détailler les bras et les mains, en respectant la forme tracée à l'étape 4. De la même façon, détaillez les jambes et les chaussures.

Faites attention à l'emplacement des pouces quand vous dessinez les mains. Lorsqu'on voit le dos de la main, le pouce doit être dessiné vers l'intérieur. Lorsqu'on voit la paume, le pouce est dessiné vers l'extérieur.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.

7 DESSINER L'UNIFORME DE MARINIÈRE

On va maintenant poser les vêtements sur le corps qu'on a dessiné.



Dessinez l'uniforme de marinière par-dessus la silhouette, en couvrant le corps.



Croquis terminé ! On passe à l'encrage...

ASTUCE A

ÉLIMINER LES LIGNES DU CROQUIS AU CRAYON

Pour faciliter l'encrage, effacez les lignes qui ne sont plus nécessaires. La gomme mie de pain vous servira pour les petits détails.



JEUNE FILLE EN PIED (2) ENCRAGE

Pour commencer, assurez-vous que vous n'avez rien oublié durant l'étape du croquis. À présent, on passe à l'encrage, et pour cela, on utilisera la plume. Attention ! On ne peut pas effacer l'encre de chine avec la gomme. Il faut donc travailler avec beaucoup de soin.

L'encrage est le processus qui nécessite le plus de concentration parmi toutes les techniques de dessin manga. Maîtriser les outils est une tâche ardue. Si cette étape est ratée, il faudra refaire le croquis. Travaillez dans le calme, sans précipitation. On vous présente ici les outils nécessaires pour l'encrage. Assurez-vous que vous avez tout à portée de main avant de commencer.





On repassera sur les lignes du croquis avec la plume, avant d'effacer les tracés au crayon.





Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.



AUTRES OUTILS UTILES

Stylographe : idéalement, une mine allant de 0,05 à 0,1 mm pour les petits détails. Ces instruments sont faciles à utiliser et l'on obtient un tracé net et homogène. Vous pouvez aussi opter pour un marqueur noir à pointe fine, mais assurez-vous que l'encre résiste à l'eau. Dans le cas contraire, les traits se brouilleront une fois humidifiés.

Brosse (ou chiffon) : outil pour faire disparaître les résidus de gomme et la saleté qui s'accumule sur le plan de travail.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Durant l'étape d'encrage, il est essentiel : a) de tracer des lignes nettes et précises, b) de veiller à ce que l'encre ne s'efface pas à l'eau et c) de vérifier que le tracé ne s'efface pas à la gomme. On choisira par conséquent les outils suivants :

Manche pour plume : on peut l'utiliser avec des plumes rondes ou de type « saji ». Jusqu'à ce que vous en trouviez une avec laquelle vous vous sentirez parfaitement à l'aise.

Plume de type « saji » : elle est facile à utiliser, y compris pour les débutants. Elle permet de tracer des lignes de façon déliée. Il existe différentes marques ; jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convienne, utilisez celle qu'on vous fournit.

Plume ronde : idéale pour dessiner des tracés fins. Plusieurs marques existent également ; jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convienne, utilisez celle qu'on vous fournit.

Encre de Chine noire : c'est la teinte par excellence du manga. Plusieurs marques existent aussi.



Gomme : fabriquée à partir de matériaux souples qui n'abîment pas le papier. Il existe différentes marques ; jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convienne, utilisez celle qu'on vous fournit.



LA SILHOUETTE HUMAINE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ ★★☆☆☆



JEUNE FILLE EN PIED (2) ENCRAGE

Il ne faut pas oublier que lorsqu'on choisit de mettre au propre à la plume et à l'encre de chine, l'encre met beaucoup plus de temps à sécher qu'avec un stylo-bille, par exemple. Par conséquent, l'encre sera encore fraîche après application. Il est important de ne pas la toucher. Si vous faites une tache, il est possible de la corriger, mais il faut essayer de salir le moins possible le papier. Si vous n'avez pas l'habitude de la plume, vous pouvez commencer avec le stylographe ou un marqueur à pointe fine.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.



1 ORDRE D'ENCRAGE

Pour éviter de toucher les lignes qui viennent d'être encrées, mieux vaut suivre un ordre. Commencez par la tête, puis le tronc et les membres supérieurs, et terminez avec la partie inférieure du corps. Si vous changez de plume durant le processus, la différence d'intensité du trait donnera plus de vie au personnage. Les éléments du visage et les plis des vêtements peuvent être encrés avec la plume ronde, et le reste avec la plume de type « saji ».



Pour ne pas tacher le visage, suivre également un ordre de travail : commencer par les yeux, puis continuer avec les sourcils, le nez, la bouche, le contour du visage, les oreilles et les cheveux.

ASTUCE A — COMMENT ÉVITER LES TACHES

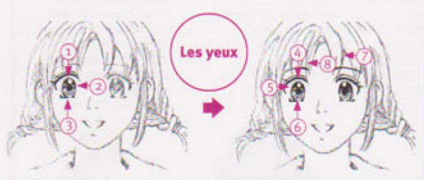


Lorsqu'on tache un dessin, c'est presque toujours la faute de la main qui dessine. Pour éviter cela, placez un mouchoir en papier sous votre main.



2 ENCRER LES YEUX

Si vous êtes droitier, progressez toujours de gauche à droite, en commençant donc par l'œil droit de la fille, puis le gauche. Ensuite le cil droit, puis le gauche. Les gauchers doivent travailler dans le sens inverse, en commençant par l'œil gauche. Ensuite, le sourcil gauche, avant de passer au droit.



Commencez par la ligne des cils du haut, puis la pupille, et terminez avec les cils du bas.



3 ENCRER LE NEZ ET LA BOUCHE

On obtiendra une expression plus délicate en marquant plus doucement les traits. Observez attentivement le modèle avant de commencer à encrer.

Le nez et la bouche



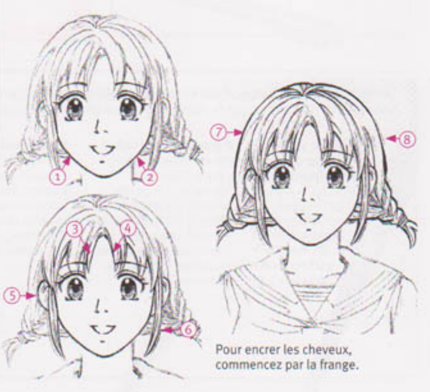
Le nez doit être encré du haut vers le bas.

Pour la bouche, si vous êtes droitier, travaille de gauche à droite ; si vous êtes gaucher, de droite à gauche.

4 ENCRER LE CONTOUR DU VISAGE, LES OREILLES ET LES CHEVEUX

Le visage

Appliquez l'encre dans l'ordre suivant : pour commencer, le contour du visage, puis les oreilles, et terminez avec les cheveux. Pour les plans de face, il est important que les éléments du visage soient aussi symétriques que possible.



Pour encrer les cheveux, commencez par la frange.



JEUNE FILLE EN PIED (2) ENCRAGE

Après avoir terminé le visage, on passe à l'encrage du corps, en veillant bien à ne pas toucher les parties déjà terminées. On commence par le haut du corps, et on finit par le bas. L'encrage est un travail délicat et minutieux, progressif, il faut faire attention à ne pas trop appuyer sur une zone pour ne pas gâcher l'harmonie d'ensemble. Durant l'encrage, on s'arrêtera plusieurs fois pour vérifier que l'équilibre est maintenu.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.



ENCRAGE DU COU ET DU FOULARD DE L'UNIFORME

Les droitiers doivent travailler de l'épaule droite de la silhouette vers l'épaule gauche ; les gauchers dans l'autre sens, de l'épaule gauche vers la droite.

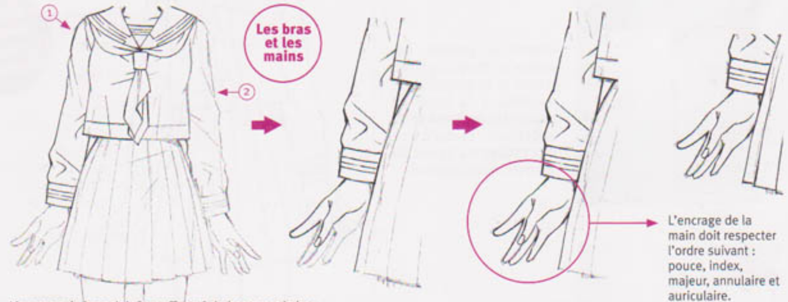


Les droitiers doivent appliquer l'encre depuis le côté droit du cou du foulard vers le côté gauche. Les gauchers, dans le sens inverse : du côté gauche vers le côté droit.



ENCRAGE DES MAINS, DES BRAS ET DE LA BLOUSE

Les droitiers doivent commencer en partant des lignes extérieures du bras droit de la silhouette, et continuer vers les lignes intérieures. Pour le bras gauche, partir des lignes intérieures pour aller vers les lignes extérieures. Les gauchers travailleront en sens inverse.



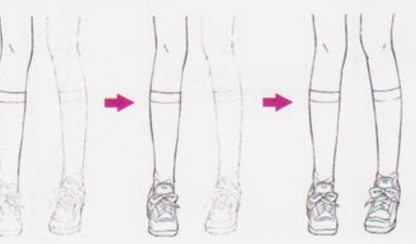
L'encrage du bras doit être effectué du haut vers le bas.

L'encrage de la main doit respecter l'ordre suivant : pouce, index, majeur, annulaire et auriculaire.



ENCRAGE DES JAMBES ET DES CHAUSSURES

Les droitiers doivent partir des lignes extérieures de la jambe droite de la silhouette, vers les lignes intérieures. Pour la jambe gauche, aller de l'intérieur vers l'extérieur. Les gauchers doivent travailler dans le sens inverse.



L'encrage des jambes doit être effectué du haut vers le bas. On passe ensuite aux chaussures.



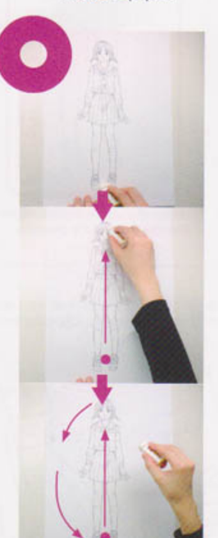
JEUNE FILLE EN PIED (2) ENCRAGE

Après avoir bien marqué les lignes et s'être assuré que l'encre est sèche, on peut commencer à effacer. Cette étape permet d'éliminer tous les traits au crayon de l'étape du croquis, et de ne laisser que les lignes encrées. Si on utilise une gomme sale, on peut tacher le papier. Il faut donc l'inspecter avant de commencer. Après avoir éliminé les résidus de gomme sur le papier, l'étape de l'encrage est terminée.



MÉTHODE POUR EFFACER

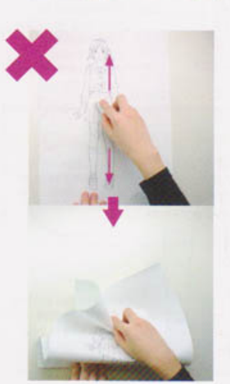
Il est très important de respecter la bonne méthode pour effacer. Dans le cas contraire, on risque de froisser le papier.



Les droitiers doivent maintenir le bas du papier avec la main gauche. Pour les gauchers, ce sera la main droite.

Appuyez la main avec la gomme sur la partie inférieure du papier, et effacez les lignes du croquis en remontant.

Quand la gomme est arrivée au bord du papier, retirez-la et placez-la de nouveau à la base du papier. On répètera cette opération jusqu'à ce que toutes les lignes du croquis aient disparu.



Si on efface du haut vers le bas, le papier se froissera.



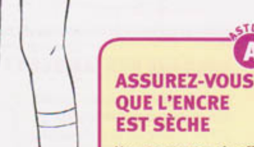
ÉLIMINER LES RÉSIDUS DE GOMME

Si on laisse les résidus de gomme, ils risquent de salir le papier ou de poser des problèmes durant la finition. Après les avoir éliminés, vérifiez qu'il ne reste aucune zone non encrée.



Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.





ASTUCE A

ASSUREZ-VOUS QUE L'ENCRE EST SÈCHE

Ne commencez à effacer qu'après avoir vérifié que l'encre est sèche. Les zones encrées qui ne sont pas encore sèches reflètent la lumière. On verra qu'elles sont encore humides en regardant la feuille, inclinée, depuis le haut.

JEUNE FILLE EN PIED (3) FINITION

Après avoir terminé l'encrage, on passe à présent à la finition de l'illustration. Durant cette étape, on pourra corriger des erreurs qui auraient pu se glisser durant l'étape d'encrage, et ajouter des valeurs noires et grises au dessin à l'encre (dans le manga, on utilise des trames formées de petits points). C'est important, car cela donne de la profondeur à la silhouette.

La finition consiste à remplir des espaces en noir, à appliquer des trames et à effectuer d'éventuelles retouches. On passera ici en revue le matériel nécessaire. Assurez-vous de bien disposer de tout avant de commencer.

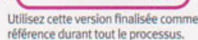
AUTRES OUTILS UTILES

ASTUCE A

Stylographe : de 0,05 à 0,1 mm, selon vos besoins, et de l'encre résistante à l'eau.
Marqueur noir : choisissez un modèle résistant à l'eau.
Peinture blanche : ou encre correctrice. On s'en servira avec le pinceau de contour.
Spatule : on s'en servira pour appuyer et pour fixer les trames.







Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.

FINITION



Après avoir terminé le dessin à l'encre, effectuez le remplissage, les trames et les retouches.







MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Voici le matériel nécessaire pour les finitions. Le plus important est de choisir ce qui vous paraît le plus simple à manipuler. Chaque fabricant a ses particularités. Choisissez celui qui s'adapte le mieux à vos besoins.

Plume : utilisez la plume qui vous semble la plus commode, peu importe qu'elle soit ronde ou de type « saji ». Tout en pratiquant avec les plumes qu'on vous fournit, cherchez celles qui vous conviennent le mieux.



Encre de Chine : divers fabricants commercialisent de l'encre spéciale pour les bandes dessinées et le manga. On peut aussi utiliser d'autres types d'encre, comme l'encre de Chine d'écolier ou l'encre de dessin technique. Tout en cherchant l'encre qui vous convient le mieux, entraînez-vous avec celle qu'on vous fournit.

Cutter de précision : ce cutter vous permettra de découper les trames sans problème. Tout en pratiquant avec le cutter qu'on vous fournit, cherchez éventuellement un modèle avec lequel vous vous sentez à l'aise.

Trames : les trames sont des feuilles transparentes adhésives avec un motif imprimé ; on dit qu'elles sont à points ou mécaniques, car elles sont constituées d'une multitude de petits points qui leur donnent un aspect grisâtre. Essayez différents modèles et marques jusqu'à trouver celles qui vous conviennent le mieux.

JEUNE FILLE EN PIED (3) FINITION

On va appliquer à présent des trames sur le foulard et sur la jupe. La trame est un papier adhésif à points qu'on vient coller sur certaines zones du dessin pour lui donner du relief. La jupe de l'uniforme de marinière est entièrement noire, mais on appliquera la trame sur les zones laissées à nu. Observez le modèle final avant de commencer.



Utilisez le cutter et la trame du numéro 2 !

3 APPLICATION DES TRAMES

La trame à points est celle qu'on utilise le plus dans le manga. Elle est constituée d'une grande quantité de petits points qui lui donnent un aspect grisâtre. Il existe de nombreux types de trames, qui varient en fonction de la taille des points et de l'espace entre eux. Vous en trouverez une dans le numéro 2.

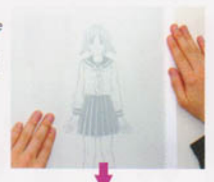
← Le motif de la trame n'apparaîtra pas sur les zones déjà remplies en noir.



Utilisez cette version finalisée comme référence, durant tout le processus.

Pour commencer :

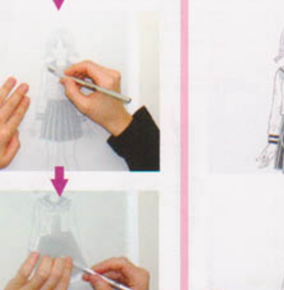
Superposez la feuille de trame sur le papier, en vous assurant qu'elle ne bouge plus.



Découpez au cutter une portion de trame un peu plus grande que la zone à couvrir. Attention à ne pas découper le papier avec la trame.



Retirez la trame adhésive de son support papier.





Collez la trame sur la portion du dessin à couvrir. Frottez légèrement avec une spatule, pour la faire adhérer au papier.



Délimitez au cutter la zone exacte à couvrir avec la trame, en faisant attention à ne pas couper le papier.

Décollez la portion de trame inutile.



Frottez de nouveau avec la spatule, pour achever de fixer la trame sur le papier.



Bien qu'on n'ait pas encore fini d'appliquer les trames, on peut déjà voir les différences avec le modèle terminé. Il reste encore à effectuer quelques retouches et à effacer partiellement les trames.



JEUNE FILLE EN PIED (3) FINITION

Lors de cette dernière étape de finition, on apportera les dernières retouches et on effacera partiellement les trames. En éliminant une partie de la trame, on obtiendra une meilleure sensation de volume, et on retouchera légèrement le visage pour donner plus d'éclat aux yeux et aux cheveux. Observez attentivement le modèle final.

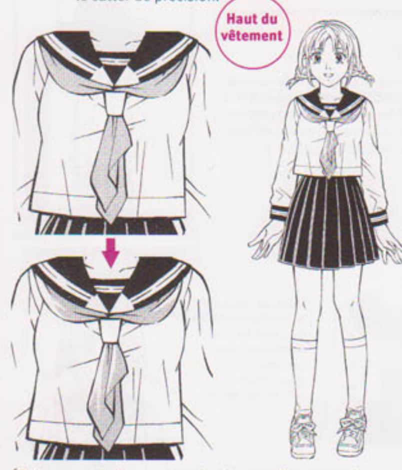


Utilisez cette version finalisée comme référence durant tout le processus.

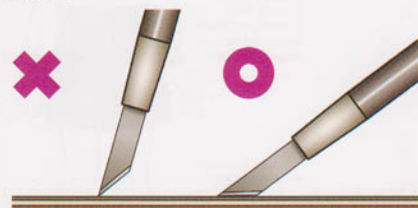


EFFACEMENT DES TRAMES

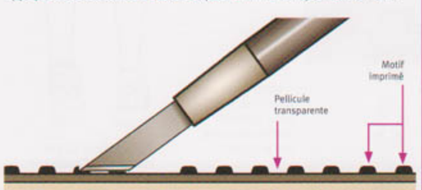
Pour éliminer les trames, on utilisera le cutter de précision.



Éliminez en partie la trame pour obtenir une meilleure sensation de volume.



Si vous utilisez le cutter à la verticale, vous risquez d'abîmer la trame. Appuyez avec la totalité de la lame, pour éliminer uniquement le motif.



Lorsqu'on efface les trames, on doit éliminer uniquement le motif imprimé, sans abîmer la pellicule transparente.



RETOUCHES

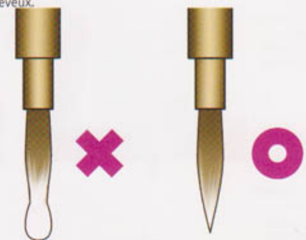
On appelle « retouches » l'application de liquide correcteur pour souligner l'éclat des yeux et des cheveux. Mieux vous maîtriserez cette technique, plus vos personnages auront l'air réels.



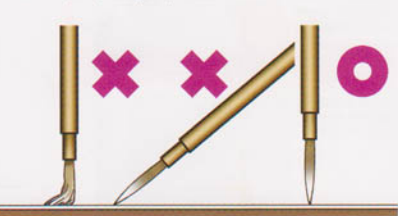
Le visage

(1) Pour souligner l'éclat des yeux, dessinez de petits points blancs avec l'encre correctrice.

(2) Pour les reflets de la chevelure, tracez des lignes blanches sur les cheveux.



Veillez à ne pas trop charger le pinceau.



Tenez le pinceau à la verticale, et n'utilisez que la pointe.

LA CONCEPTION D'UNE HISTOIRE



De quoi avez-vous besoin pour commencer à écrire votre manga ? D'une intrigue longue et complexe, comme celle d'un roman ou d'un scénario de film ? Ni l'un ni l'autre. Pour commencer, il faut apprendre à développer son imagination et à peaufiner ses dialogues. Avant de réfléchir au détail de l'histoire, on va rassembler toutes les idées et les informations possibles.



SORTEZ DANS LA RUE PRENDRE DES NOTES

Soyez toujours attentif et faites attention à ce que disent les gens qui vous entourent. Il est possible qu'une conversation ordinaire entre deux inconnus, en pleine rue, vous fournisse des idées pour créer votre histoire ou élargir votre palette de personnages.

Observez attentivement les enfants, les personnes âgées, les couples, les familles... Regardez comment ils marchent, ils rient. Tout cela vous fournira des informations précieuses au moment de caractériser vos personnages.







OBSERVEZ LES EXPRESSIONS

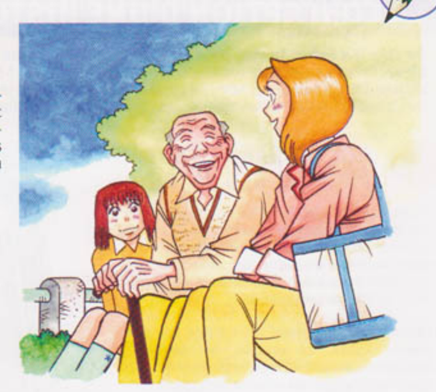
Faites attention à la manière dont vos amis ou vos proches expriment leur joie, leur tristesse ou leur colère dans différentes situations. Vous vous apercevrez que les mêmes expressions changent en fonction de l'âge, du caractère ou du sexe.

Exprimer toutes ces émotions à travers un dessin reste une tâche complexe et vous devrez beaucoup vous entraîner avant d'arriver à les transcrire de façon convaincante.



FRÉQUENTEZ DES PERSONNES D'ÂGES DIFFÉRENTS

Parlez avec des gens de 20, 30 ou 40 ans, car chaque génération a vécu des expériences différentes. Si vous parlez avec une personne de 80 ans, vous découvrirez un monde totalement inconnu. En parlant avec un enfant de 10 ans, vous vous souviendrez de choses que vous aviez oubliées. Tout cela vous aidera à créer des personnages vraisemblables.





NOTEZ VOS RÊVES

Les rêves sont des images que l'inconscient libère pendant le sommeil. On peut trouver des idées parmi ces images. Les rêves ont souvent servi d'inspiration pour des inventions ou des récits. C'est la raison pour laquelle il faut noter un rêve pendant que vous vous en souvenez, avant d'oublier les détails. Pensez aux personnes qui s'y trouvaient, à l'endroit où cela se passait. En partant de ces informations, vous pourrez peut-être écrire une histoire passionnante et originale.





ESSAYEZ DE DEVINER L'INTRIGUE D'UN ROMAN OU D'UN FILM

Vous pourrez réaliser cet exercice d'imagination au vidéo-club ou à la bibliothèque. Pour commencer, ne choisissez pas des films que vous connaissez ou dont vous avez pu lire des commentaires ou des critiques. Choisissez ceux dont vous ne savez rien. Lisez les informations sur la jaquette, le titre, le synopsis, la distribution, etc., puis imaginez comment se déroule l'histoire. Notez vos idées, et ensuite louez le film. Les différences entre ce que vous imaginiez et le film vous montreront que vous pouvez explorer différentes pistes sur un même thème, et cet exercice vous aidera à apprendre comment organiser le déroulement et la conclusion d'une histoire.





S'ENTRAÎNER À CRÉER DES HISTOIRES



Quand vous notez des idées susceptibles de vous servir pour créer votre histoire, n'oubliez pas l'importance des détails. À titre d'exercice, complétez ces fiches concernant ce que vous avez fait aujourd'hui ou hier.



1 NOTEZ CE QUE VOUS AVEZ FAIT EN VOUS RÉVEILLANT

Notez tout ce dont vous vous souvenez depuis l'heure de votre réveil. Ce que vous avez éprouvé et pourquoi, et ce que vous avez fait après vous être levé. Essayez de préciser autant que possible tous les détails.

✦ EXEMPLE ✦

À quelle heure vous êtes-vous réveillé ? Vers six heures et demie.

Où avez-vous dormi ? Dans ma chambre, qui se trouve au 2ᵉ étage de ma maison. Dans un lit individuel, avec une couette bleu ciel.

Quels vêtements portiez-vous ? Un pyjama à rayures, blanc et rose.

Comment vous sentiez-vous à votre réveil ? En pleine forme. Au lit vers vingt-trois heures, j'avais dormi comme un loir. De plus, à mon réveil, il faisait beau temps.

Qu'avez-vous fait après votre réveil ? Toujours en pyjama, j'ai filé à la salle de bains, je me suis lavé le visage, brossé les dents, et j'ai mis mes lentilles de contact.

À quelle heure vous êtes-vous réveillé ? ______________________

Où avez-vous dormi ? ______________________

____

Quels vêtements portiez-vous ? ______________________

Comment vous sentiez-vous à votre réveil ? ______________________

____

____

Qu'avez-vous fait après votre réveil ? ______________________

____

____

____

____

____

____

____

2 NOTEZ QUELS VÊTEMENTS VOUS AVEZ CHOISI

Essayez de vous rappeler et de noter quels vêtements vous avez mis. Prêtez attention aux détails, et expliquez comment et de quelle couleur étaient ces vêtements, et pourquoi vous les avez choisis ?

✦ EXEMPLE ✦

À quelle heure vous êtes vous habillé ? Vers sept heures environ.

Où vous êtes-vous habillé ? Chez moi, dans ma chambre.

Combien de temps avez-vous mis à vous habiller ? Environ cinq minutes.

Quels vêtements avez-vous mis ? Un tee-shirt blanc, un pull léger et un jean.

Pourquoi avez-vous choisi ces vêtements ? Tout d'abord, j'ai prévu de sortir, car il faisait beau temps, mais j'ai finalement décidé de rester chez moi pour faire un peu de rangement et de nettoyage. J'ai donc choisi des vêtements que je pouvais salir.

À quelle heure vous êtes-vous habillé ? ______________________

Où vous êtes-vous habillé ? ______________________

Combien de temps avez-vous mis à vous habiller ? ______________________

____

Quels vêtements avez-vous mis ? ______________________

____

Pourquoi avez-vous choisi ces vêtements ? ______________________

____

____

____

____

____

____

____





NOTEZ CE QUE VOUS AVEZ MANGÉ

Choisissez un des repas vous avez pris le jour même. Notez tout ce qui est en rapport avec lui : qui l'a préparé, la quantité, la saveur ou la sensation que vous avez éprouvée en mangeant. Essayez d'apporter autant de détails que possible.

✦ EXEMPLE ✦

À quelle heure avez-vous mangé ? Vers treize heures.

Où avez-vous mangé ? Dans un restaurant à environ dix minutes de chez moi.

Avec qui avez-vous mangé ? Avec ma mère, âgée de 45 ans, et ma sœur de 16 ans.

Combien de temps a duré le repas ? Environ 40 minutes.

Qu'avez-vous mangé ? Un menu du jour, avec un hamburger, du riz et une part de gâteau. Le repas était copieux.

Quelle saveur avait le repas et qu'en avez-vous pensé ? Le hamburger était sans surprise, mais le dessert, un gâteau aux fraises et à la crème, était délicieux. Seul le gâteau valait réellement la peine d'être venu au restaurant.

À quelle heure avez-vous mangé ? ____________________

Où avez-vous mangé ? ____________________

Avec qui avez-vous mangé ? ____________________

Combien de temps a duré le repas ? ____________________

Qu'avez-vous mangé ? ____________________

____

Quelle saveur avait le repas et qu'en avez-vous pensé ? ____________________

____

____



NOTEZ CE QUI VOUS A LE PLUS IMPRESSIONNÉ DURANT CETTE JOURNÉE

Pensez à ce qui vous a le plus impressionné et notez-le avec autant de détails que possible. Ne vous limitez pas à une description des événements, mais essayez aussi de décrire ce que vous avez éprouvé à l'instant même.

✦ EXEMPLE ✦

À quelle heure cela s'est-il produit ? Vers dix-neuf heures trente environ.

Où ? Dans un supermarché qui se trouve à environ vingt minutes à pied de chez moi.

Qui étaient les protagonistes ? Une employée du supermarché. Très belle, d'environ 26 ans.

Que s'est-il passé ? Elle était en train de réaliser une pyramide avec des conserves en promotion, pour attirer l'attention sur le produit.

Qu'avez-vous ressenti ? Les boîtes étaient parfaitement disposées. Il aurait suffi d'en retirer une pour faire s'écrouler toute la pyramide. J'ai éprouvé l'envie irrésistible d'en retirer une.

À quelle heure cela s'est-il produit ? ____________________

Où ? ____________________

____

Qui étaient les protagonistes ? ____________________

____

Que s'est-il passé ? ____________________

____

Qu'avez-vous ressenti ? ____________________

____



NOTEZ CE QUE VOUS AVEZ FAIT AVANT D'ALLER VOUS COUCHER

Essayez de vous rappeler et de noter ce que vous avez fait avant de vous coucher, et notez ce que vous comptez faire demain.

✦ EXEMPLE ✦

À quelle heure êtes-vous allé vous coucher ? Vers vingt-trois heures.

Où avez-vous dormi ? Chez moi, dans ma chambre.

Qu'avez-vous mis pour dormir ? Un pyjama à rayures, blanc et rose.

Qu'avez-vous fait avant de dormir ? Pendant une heure, j'ai lu dans ma chambre le dernier numéro d'un manga de mon auteur préféré.

Qu'avez-vous prévu de faire demain ? Demain passe à la télévision le dernier volet de ma série préférée, mais comme je ne serai pas chez moi à cette heure-là, je compte l'enregistrer.

À quelle heure êtes-vous allé vous coucher ? ____________________

Où avez-vous dormi ? ____________________

Qu'avez-vous mis pour dormir ? ____________________

Qu'avez-vous fait avant de dormir ? ____________________

____

Qu'avez-vous prévu de faire demain ? ____________________

____

____

____